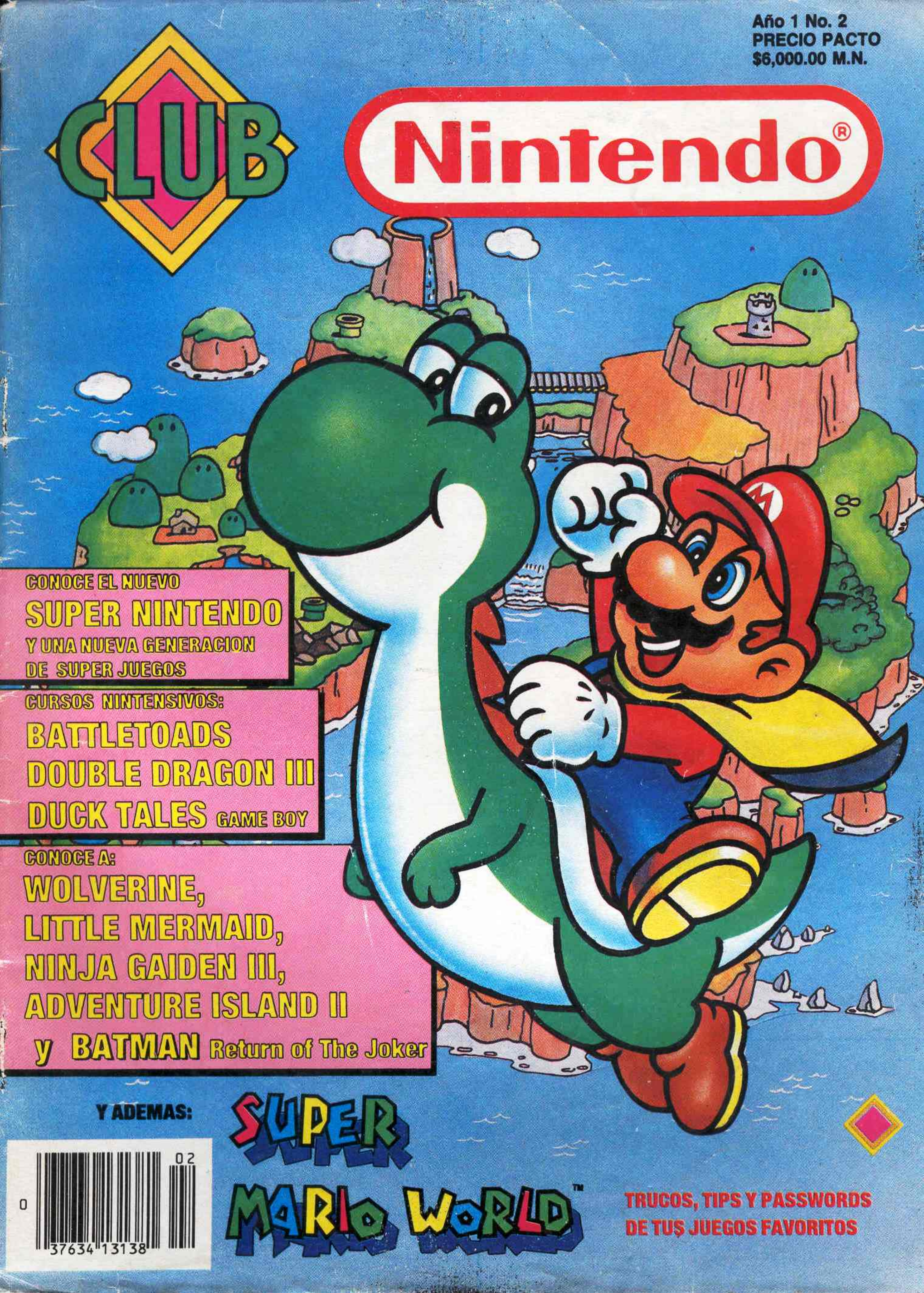
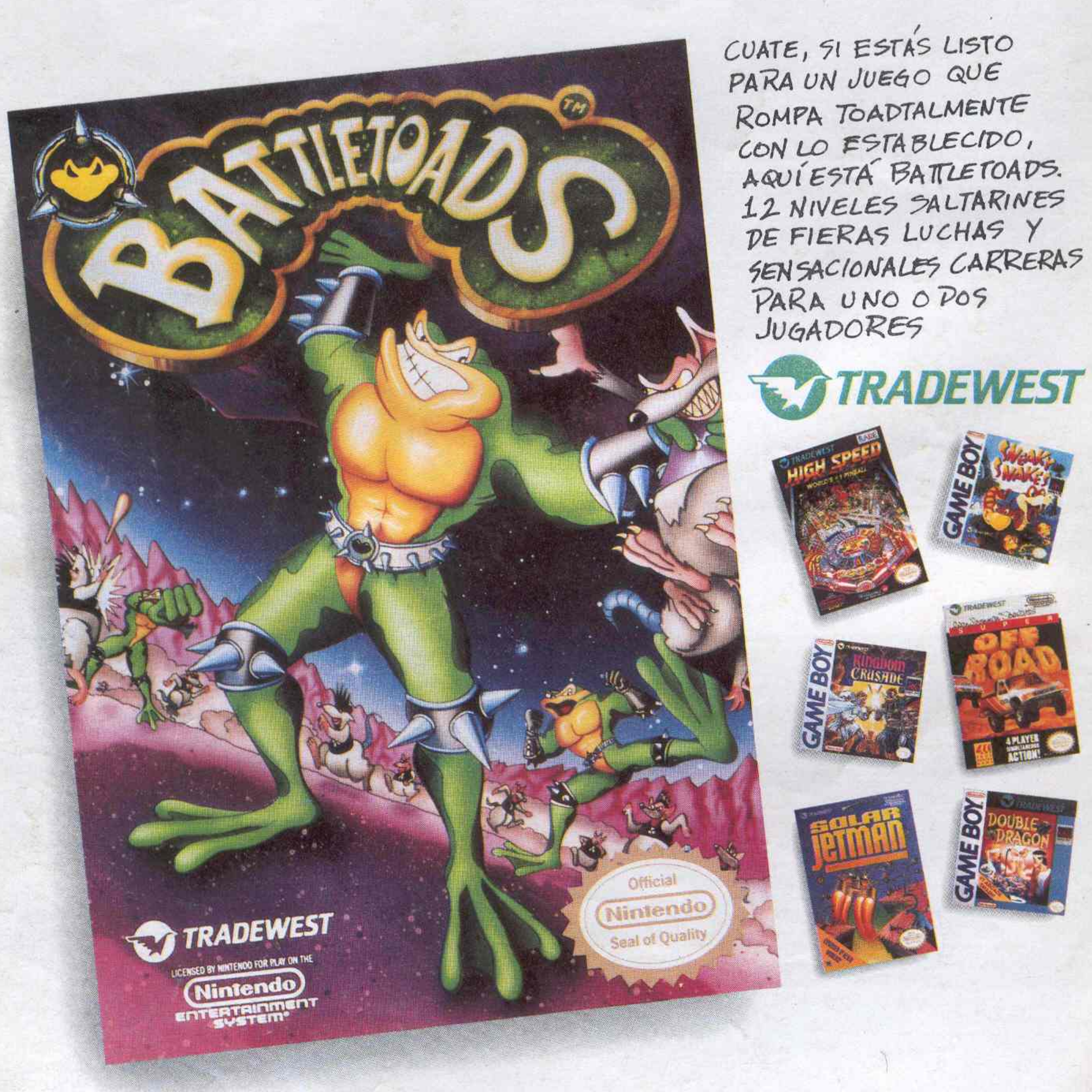

Año 1 No. 2
PRECIO PACTO
$6,000.00 M.N.
CLUB
Nintendo®
CONOCE EL NUEVO
SUPER NINTENDO
Y UNA NUEVA GENERACION
DE SUPER JUEGOS
CURSOS NINTENSIVOS:
BATTLETOADS
DOUBLE DRAGON III
DUCK TALES GAME BOY
CONOCE A:
WOLVERINE,
LITTLE MERMAID,
NINJA GAIDEN III,
ADVENTURE ISLAND II
y BATMAN Return of The Joker
Y ADEMAS:
SUPER MARIO WORLD™
TRUCOS, TIPS Y PASSWORDS
DE TUS JUEGOS FAVORITOS
0 37634 13138 02

# COMPARADAS CON BATTLETOADS, LAS TORTUGAS PARECEN FANGO EN EL ESTANQUE



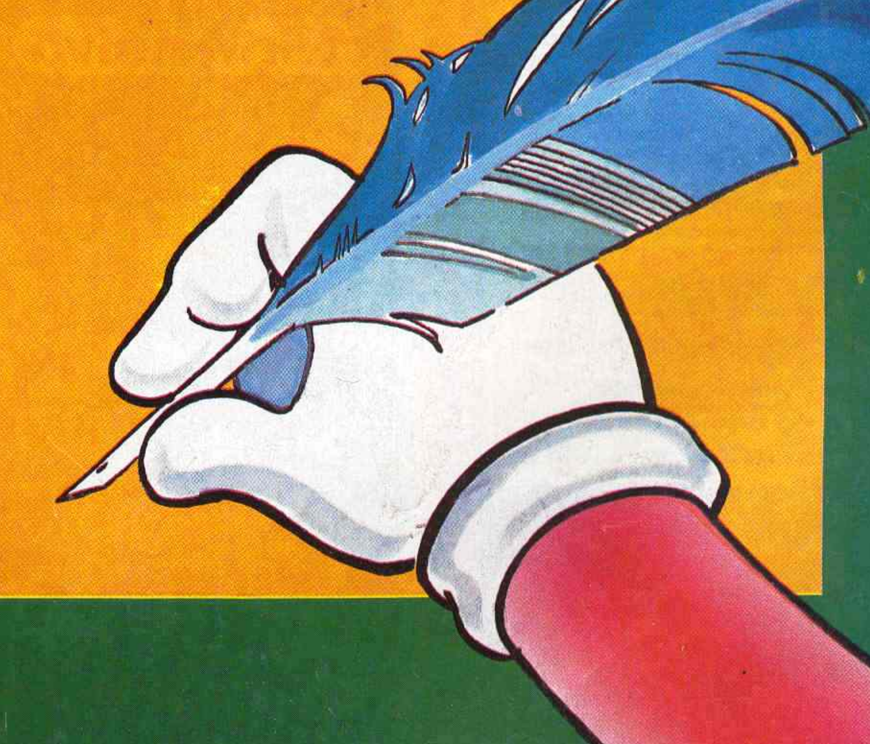
# EDITORIAL

Es una gran satisfacción para nosotros darnos cuenta del enorme interés que ha despertado tu revista CLUB NINTENDO.

Esperamos que nos sigas escribiendo, porque gracias a tus cartas el contenido de esta revista se irá enriqueciendo día con día.

También te agradecemos todos los tips, secretos y estrategias que compartes con nuestros lectores que, como tú, son grandes aficionados a Nintendo.

Recuerda que aquí encontrarás todas las respuestas a tus dudas y que por cuestión de espacio iremos seleccionando las más importantes. ¡Claro! con la ayuda de nuestros agentes secretos AXY y SPOT.





# SUMARIO

**CLUB NINTENDO**
Año 1 No. 2 Enero 1992

Revista Coeditada entre:

| Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. | Editorial Samra, S.A. de C.V. |
|---|---|
| **Director General** Teruhide Kikuche | **Consejero Delegado** Gustavo González Lewis |
| **Director de Administración** Jorge Stone | **Presidente y Director General** Sergio Garcés Solis de Ovando |
| **Director Editorial** Gustavo Rodriguez / José Sierra | **Directora de Ventas** Guadalupe Pardo Aguirre |
| **Producción:** Network Publicidad **Diseño:** Francisco Cuevas **Investigación:** Jesús Medina / Adrián Carbajal | **Gerente de Producción** Jesús Lara Garza |

**Ventas de espacio publicitario:**
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Ejecutivos de Ventas: Elena Marrón y Héctor Téllez
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) **Club Nintendo** Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Registros en trámite. Editor Responsable: Benjamin Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

**CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envio de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 57 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 390-27-07



PRINTED IN MEXICO




## PRESENTAMOS:

### TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

¿Quieres saber lo que es el Súper Nintendo? Al leer esta sección lo sabrás y te emocionará. **4**

### el control de los PROFESIONALES

AXY y SPOT te hablan en este número de los controles NES Advantage y NES Max para tu Nintendo. Ellos los usan y tú también puedes hacerlo. **15**






Ve aquí las respuestas a algunas de las muchas preguntas que nos enviaron para los juegos del NES. ¡Escríbenos! **26**

## GAME BOY

### CURSO Nintensivo

Duck Tales es un clásico de Game Boy. No dejes pasar la oportunidad de lograr terminarlo.

### La bolita de cristal

Fortified Zone y Blades of Steel son dos juegos que vemos claramente en nuestra Bolita de Cristal. El primero es un gran juego de acción y aventuras, y el segundo se trata del conocido deporte de Hockey sobre hielo.

### Los GRANDES de GAME BOY

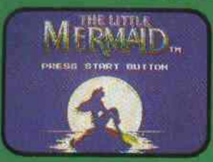
Los juegos más solicitados actualmente de este sistema portable de Nintendo, te los mencionamos aquí.




Los cassettes de Game Boy contienen juegos estupendos y las preguntas que nos hicieron son difíciles, pero en esta sección puedes leer las respuestas. **30**

# analizando a:













*ADVENTURE ISLAND II*
Una fantástica aventura a través de ocho islas llenas de extraños personajes. Este juego te hará recordar a Mario 3.

*LITTLE MERMAID*
Un bonito cassette para chicos y grandes; ayuda a Ariel y todos sus amigos contra Ursula y su ejército de peces.

*NINJA GAIDEN III*
Un juego de gran acción ¿En verdad eliminó el maestro Ninja Ryu a Irene? Lee esta sección y entérate.

*WOLVERINE*
Uno de los héroes más populares de los Hombres "X" ahora en gran batalla contra sus archienemigos.

*BATMAN*
*Return of the Joker*
El Guasón no ha sido vencido, ha regresado y busca venganza. Ayuda al encapuchado.

9

## Los retos de Mario

Las preguntas que aquí te hacemos serán todo un reto para ti.
Contéstalas y envíanos tus respuestas.

25




Siempre será interesante para tí saber cuáles son los juegos favoritos y más solicitados del momento.

21

## La bola de cristal

Bart Simpson y su familia regresan, en tu NES, para divertirte con nuevas aventuras. Es increíble lo que podamos decir de F-ZERO, mejor conócelo y emociónate con el Súper Nintendo.

28

## CURSO Nintensivo










Grandes aventuras, espectaculares golpes y grata diversión te esperan en la secuela de tus héroes Billy y Jimmy Lee.




Para quienes querían algo diferente, Nintendo les tiene una grata sorpresa: Battletoads. Emoción desbordante en tu NES.




## SUPER MARIO WORLD

El mejor personaje para lanzar al mercado el fabuloso y nuevo Súper Nintendo tenía que ser nuestro amigo Mario, y él corresponde a la simpatía que el público siempre le ha demostrado con padrísimas escenas, extraños personajes, simpáticos enemigos y originales armas para enfrentarlos.
Conoce el mundo de Súper Mario y echa a volar tu imaginación.

18

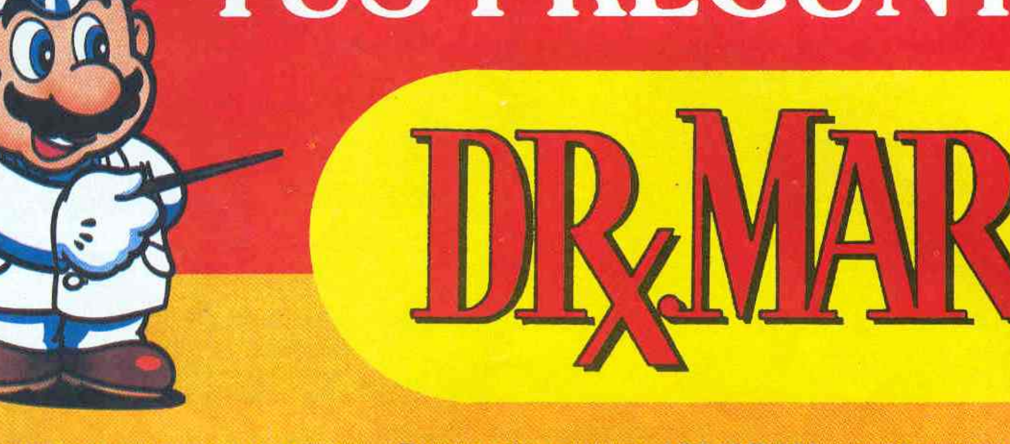
## RESET

Entérate de lo que verás en nuestro próximo número.

36

Coloca tu revista con la portada hacia abajo y pasa rápidamente las hojas. En la parte inferior izquierda de las páginas pares verás en acción a Mario con su nuevo amigo Yoshi.

# TUS PREGUNTAS A




¿Querías saber algo del Súper Nintendo?. Pues en esta sección vamos a platicarte de este sistema que tanto te interesa conocer. Sin embargo, lo que aquí te platicaremos no será todo, más adelante tenemos un especial de Súper Mario World.

Nintendo ha creado el nuevo sistema para video juegos Súper Nintendo, el cual maneja 16 bits; es decir, controla mayor información que se traduce en juegos más realistas y espectaculares.



Su CPU (Unidad Central de Proceso) contiene 128 K RAM y 64 K Video-RAM, lo que significa una mayor rapidez del equipo para procesar datos y gráficos del juego. También cuenta con una APU (Unidad de Proceso de Audio) de 8 bits que te permite disfrutar una gran calidad de sonido digital, tipo compact disc.





**Súper Gráficos**

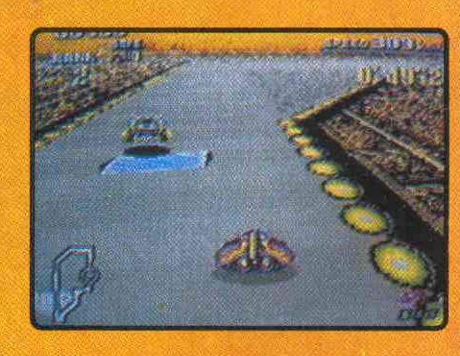
Una de las características más importantes para comparar calidad en los diferentes sistemas de videojuego son los gráficos.



La alta resolución de los gráficos está determinada por el número de "pixels" (puntos que aparecen al mismo tiempo en la pantalla) y, el Súper Nintendo tiene la impresionante cantidad de 512 X 448 pixels, casi el doble de resolución que otros sistemas de 16 bits.



Los pixels son los que forman las imágenes en la pantalla, y lógicamente, son los que determinan los diferentes colores de todo lo que aprecias en el juego.



Al contar con 32,768 colores,



el Súper Nintendo logra dar tonalidades que difícilmente una persona puede reconocer. Actualmente este sistema cuenta con los colores "layering", los que permiten crear fondos multicolores que hacen juegos más atractivos.



El Súper Nintendo, además, puede manejar 4 fondos a la vez y moviéndose cada uno a diferente velocidad.



**ROTACION: Con este exclusivo efecto fondos y personajes pueden girar.**

Otra característica diferente y novedosa es la capacidad del Súper Nintendo para lograr rotación de objetos e imágenes de fondo, como es el caso del juego "Pilotwings".



**ESCALA: Las figuras y fondos crecen o reducen su tamaño.**

Ahora te hablaremos de los "Sprites", que son las figuras que aparecen moviéndose en la pantalla; Súper Nintendo crea "Sprites" de hasta 128 X 128 caracteres. En cambio el Super Mario de NES está compuesto de 8X8 caracteres.



## Súper Sonido

Una de las limitaciones en los videojuegos había sido alcanzar una gran calidad de sonido, pero el Súper Nintendo llegó para demostrar lo que se puede lograr: un sonido estéreo digital que sólo has escuchado en compact disc.

Esta revolución en el sonido




de los videojuegos también se extiende a los efectos de sonido. Para comprobarlo sólo tienes que conectar los cables de audio/video en tu estéreo. En estos momentos Nintendo está planeando introducir el Q-Sound, que es una síntesis del sonido envolvente conocido como Surround.



# CURSO Nintensivo

**Antes de empezar deberás conocer a tus personajes y las defensas que tiene cada uno. Te recomendamos practicar antes de decidirte salir a rescatar a Marion.**

## GOLPES ESPECIALES



Patada Doble de Helicóptero.- Sólo Billy y Jimmy juntos la pueden aplicar. Unan sus imágenes hasta casi hacerse uno solo, salten simultáneamente y cuando lleguen a lo más alto alguno oprima cualquier botón, los dos girarán y darán una patada suficientemente fuerte para eliminar al enemigo que toquen. Es el golpe más eficaz.



Patada Rebotando en Compañero.- Tírale una patada voladora a tu compañero, quien deberá estar de frente a ti y sin moverse, para que él te impulse de regreso contra el enemigo.



### BILLY & JIMMY

| CONTROL (BOTONES) | MOVIMIENTO QUE REALIZA (ACCION) |
|---|---|
| A | 11.-Puñetazo |
| B | 12.-Patada al cuerpo |
| B y B | 13.-Patada al rostro |
| AB | 14.-Brinco |
| B y A | 15.-Codazo |
| AB y A o B | 16.-Patada de helicóptero |
| B→o→y A | 17.-Codazo en la nuca |
| ←o→AB y B | 18.-Voladora (patada de frente en el aire) |
| ←o→AB y A | 19.-Voltereta (toma al enemigo de la cabeza y lo lanza) |
| ←←o→→ | 10.-Correr |
| ←←o→→AB y B | 11.-Voladora de rebote (patear desde muro) |
| B→o→y B | 12.-Rodillazo al rostro |

Armas: Chacos
Cualidades: Agilidad y gran variedad de golpes

### RANZOU

| CONTROL (BOTONES) | MOVIMIENTO QUE REALIZA (ACCION) |
|---|---|
| A | 1.-Sablazo |
| B | 2.-Patada giratoria |
| AB | 3.-Brinco |
| ←←o→→ | 4.-Correr |
| ←o→AB y B | 5.-Golpe de pecho |
| ←o→AB y A | 6.-Sablazo en el aire |
| ←←o→→AB y B | 7.-Golpe de pecho de rebote |
| AB y A o B | 8.-Patada voladora giratoria |

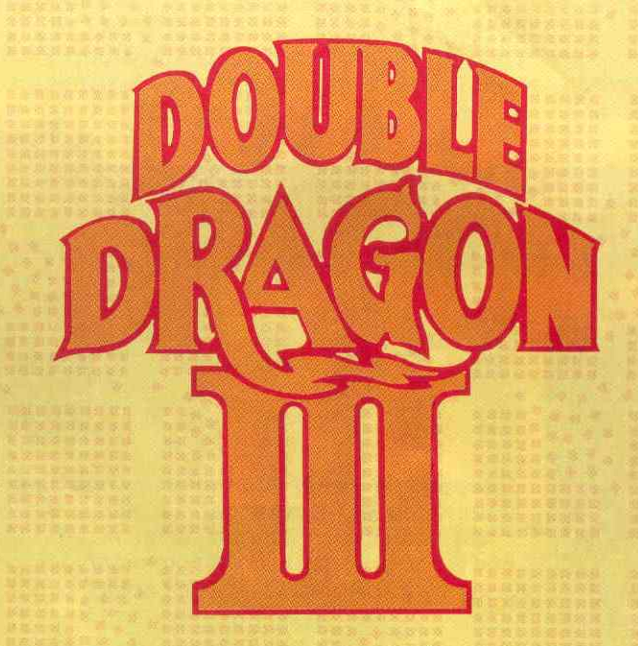
Armas: Espada y estrellas
Cualidades: Corre muy rápido y salta muy alto

### CHIN

| CONTROL (BOTONES) | MOVIMIENTO QUE REALIZA (ACCION) |
|---|---|
| A | 1.-Golpe de karate |
| B | 2.-Patada al rostro |
| AB | 3.-Brinco |
| AB y A o B | 4.-Patada de tijera |
| ←o→AB y A | 5.-Cabezaso |
| ←o→AB y B | 6.-Voladora (patada de frente en el aire) |
| ←←o→→ | 7.-Correr |
| ←←o→→AB y B | 8.-Voladora de rebote (patear desde muro) |

Armas: Garra de acero
Cualidades: Golpea muy rápido

Nota: Las letras que se encuentran juntas debes oprimirlas simultáneamente.



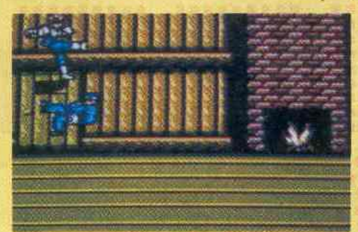

Este cassette, aunque tiene la opción de un jugador, se pone más emocionante cuando lo juegas con un compañero y juntos luchan contra los enemigos que aparecen en las 5 misiones que se desarrollan en diferentes países.
La intuición y la destreza son las armas adicionales que deberás usar para que Billy y Jimmy acaben con los boxeadores callejeros, los guerreros ninja y con los poderosos Jefes. Para defenderse y atacar ambos cuentan con una gran variedad de golpes y movimientos que a continuación te mencionaremos, para que cuando entres en acción los realices con precisión y tengas más probabilidades de triunfar.



El objetivo del juego es llegar hasta Egipto para rescatar a Marion, pero para lograrlo necesitas las piedras sagradas que Hiruko te irá dando a lo largo del camino. Recuerda que al terminar cada misión volverás a tener en la siguiente la misma energía que al principio del juego. ¿Estás listo? ¡Pues, adelante!

Tu primera misión es en Estados Unidos. Cuando enfrentes al primer Jefe oprime Select y selecciona los chacos; así te será más fácil vencerlo. Si el Jefe está arriba de la pantalla tendrás que irte abajo de la misma y un poco antes de que se alinee contigo le pegas con los chacos para inmediatamente moverte hacia arriba de la pantalla, lo esperas y repites la jugada.





**En cuanto termines a los enemigos recibe a Chin con una patada de helicóptero**

Para vencer al segundo Jefe, que se encuentra en China, vuelve a utilizar los chacos, pero como estos no serán suficientes para eliminarlo, tendrás que aplicarle voladoras o patadas de helicóptero. Al vencer a este Jefe, llamado Chin, se unirá a ti y podrás jugar con él al seleccionarlo.

Al cruzar una puerta en tu misión en Japón, oprime (derecha,derecha) para entrar corriendo y evitar los bambúes que salen del piso. Después de pelear con varios ninjas y boxeadores callejeros saldrá el Jefe Ranzou, a quien deberás enfrentar en principio con los chacos y luego, cuando se haga hacia atrás para tomar impulso, recíbelo con voladoras, y cada vez que puedas utiliza la patada de helicóptero.






Al vencerlo también se unirá a ti y podrás seleccionarlo en el momento que quieras.

Tu cuarta misión se desarrolla en Italia. Aquí deberás tener cuidado al llegar a una especie de corniza si juegas con un compañero, pues ambos deberán saltar al mismo tiempo de la corniza a la parte de abajo, ya que si uno lo hace primero, éste perderá.

*Cuando estés en el lugar de la foto tira a un enemigo al vacío sin eliminarlo. Ahora coloca a Chin como indica la foto, sin dejar de dar golpes.*
*AXY*





Después de luchar con varios enemigos aparecerá el cuarto Jefe y para enfrentarlo te recomendamos utilizar a Ranzou, ya que él te permitirá lanzar estrellas a distancia contra el Jefe. Cuando se te acaben las estrellas utiliza la espada del mismo modo que los chacos, es decir, golpéalo un poco antes de que se alinee contigo y muévete rápidamente.

Egipto es la quinta y última misión. Después de vencer a dos enemigos que te atacarán en el bloque de piedra donde apareciste, brinca al siguiente bloque. Si vas como Ranzou será fácil saltar, con Billy y Jimmy te costará un poco de trabajo, pero con Chin deberás colocarte lo más cerca a la orilla, pues de lo contrario podrás caer. Al introducirte a la pirámide salta al bloque del centro, elimina a los enemigos y luego colócate a la derecha de la pantalla, ya que la imagen correrá sola y si no lo haces perderás.
De preferencia trata de llegar con Billy y Jimmy al combate final. ¡Cuídalos!

*Si te cuesta trabajo saltar, sólo mantén el control hacia la derecha y llegarás a la orilla.*





*Recuerda cambiar de personaje, con Select, cuando veas que la energía del que tienes en acción se agota.*

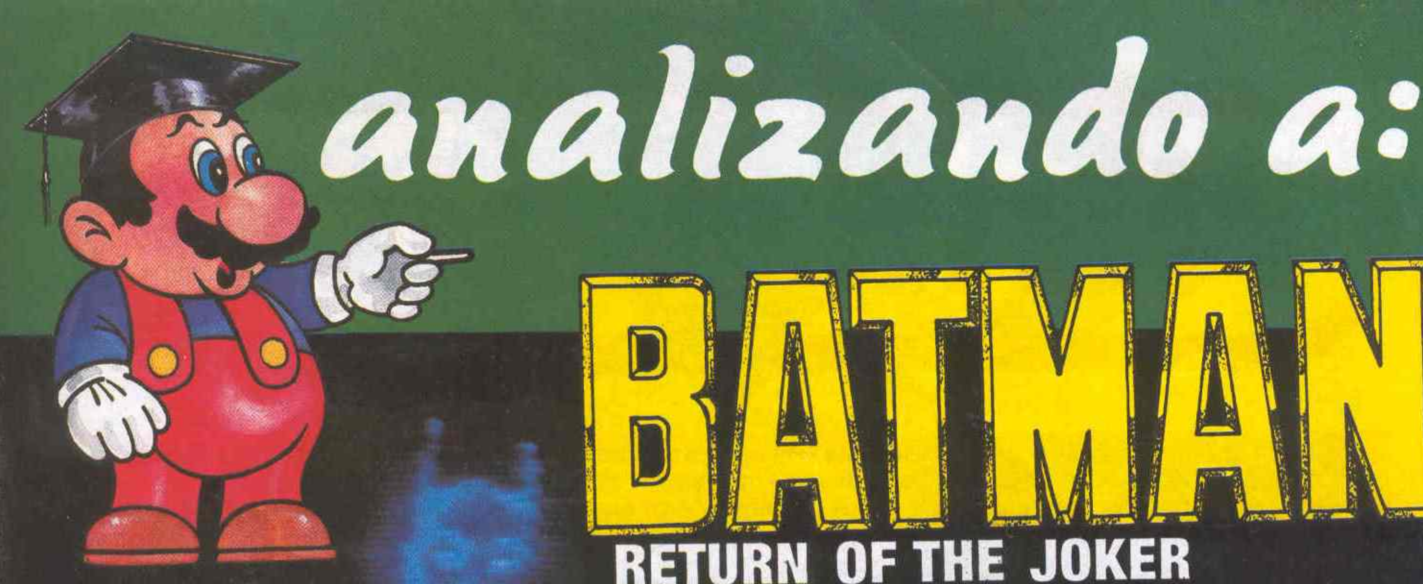




*Más adelante tres momias te atacarán y cuando venzas a la última, ésta se convertirá en Marion, sólo que estará poseída y te atacará.*

Sin duda alguna esta última batalla es la más difícil de ganar.
Lo primero que debes hacer es moverte rápidamente en diagonal porque Marion desaparece para luego volver a aparecer, pero debajo de tus pies. A distancia también es peligrosa, ya que tiene un poder capaz de lanzarte contra la pared para luego elevarte y dejarte caer. Otra arma de Marion es el poder lanzar bolas y pájaros de fuego, lo que sólo podrás evitar con habilidad.
Es muy importante que estés tranquilo y seas paciente. Si usas a Ranzou atácala con estrellas y, cuando puedas, con la espada; si eres Billy o Jimmy las patadas de helicóptero son tu mejor arma; Chin tiene la desventaja de ser muy lento para desplazarse.
Como te decíamos al principio, será más emocionante si lo juegas en parejas. En juegos de acción Double Dragon III es uno de los mejores y por eso te lo recomendamos. Es más, nos gusta tanto que ahorita mismo nos vamos a jugarlo otra vez. ¡Suerte!

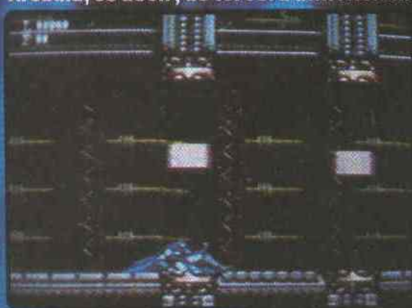





El Guasón ha regresado y nuevamente el hombre murciélago tendrá que eliminarlo, aunque esto no será fácil, ya que Batman deberá avanzar por siete peligrosas escenas que, además, cuentan con subniveles.



**En esta escena el cielo se divide en secciones que se mueven a diferentes velocidades para dar un efecto tipo Arcadia, es decir, de tercera dimensión.**



**El hombre murciélago barriéndose para evitar peligrosos rayos.**

Al terminar cada nivel enfrentarás a uno de varios Jefes, con excepción de dos etapas de disparo en las que Batman, volando a gran velocidad, acabará con numerosos enemigos.



**Esta es una de las dos escenas de disparo y aquí se ve a Batman a toda velocidad.**

En este juego Batman posee nuevas habilidades como la de atacar deslizándose por el piso, lanzar potentes disparos y el don de hacerse invencible, lo que podrá hacer al acumular ocho cápsulas de energía.




**Batman enfrentándose a su mayor enemigo, el Guasón.**

Algo que no podemos dejar de mencionar y que lo hace diferente a otros juegos, es que sus personajes son de gran tamaño y que los tonos brillantes de sus gráficos le dan un gran realismo.



**Sunsoft demuestra su avanzada técnica en juegos para el NES.**

Este cassette tiene la ventaja de darte un password que te permitirá continuar tu juego en otra ocasión. Esta clave la obtienes al poner pausa.




***Para vencer al primer Jefe tienes que llegar con el arma Shield Star (S) y pasarte por atrás de él barriéndote; en ese momento deja presionado el botón B para acumular poder. Después de esto toca al Jefe con la estrella que se forma en tu puño y así le restarás energía. Luego, si se mueve, pásate otra vez por detrás de él y repite la jugada.***

*AXY*

CURSO

# Nintensivo

Este cassette cuenta con 12 niveles que conjugan habilidad, destreza y precisión para que Rush, Zitz o ambos logren el objetivo de rescatar a la princesa Angélica y a su compañero Pimple.

En Battletoads podrás jugar solo o con un compañero, aunque cuando lo hagas en pareja la dificultad crecerá ¡pero también la emoción!

Los movimientos que puedes realizar con tu control son los siguientes:



A-Brinca



B-Golpe (pie o mano)



→ →y B-Cabezazo



B- Recoger objetos

Para tomar la vida en el cañón Ragnarok sólo encarrérate y brinca desde la orilla.







Cuando te ataque el primer jefe, recoge la bala que te dispara y arrójala hacia la pantalla. A la tercera ocasión lo habrás vencido.





En el cráter de contacto ten cuidado con los cuervos de pico largo porque cortarán tu cuerda; golpéalos y toma su pico para que te sirva de arma al ir descendiendo.

Aquí también te recomendamos colocarte pegado a cualquier lado de la pared; al estar en esa posición por momentos te convertirás en una especie de campana o péndulo para que al oprimir B apliques increíbles golpazos a tus enemigos, sobre todo cuando sale de la pared (al centro de la pantalla ) una nave que te lanzará rayos.





Los electrozapers dañan mucho a tu Battletoad (sapo); para esquivarlos con mucha facilidad colócate en la parte media de la pantalla y desciende rápidamente.



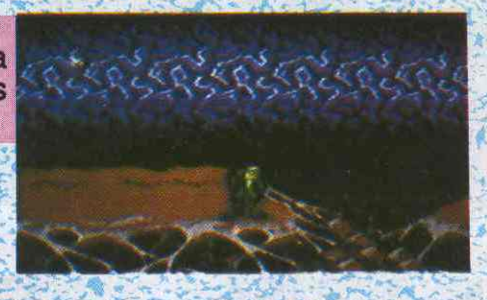


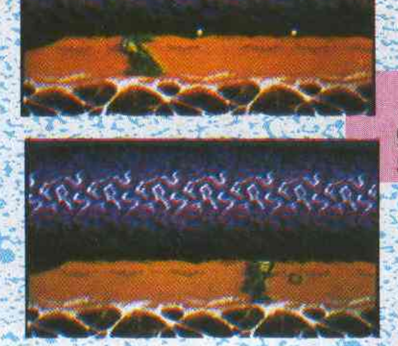

*Si quieres hacer una vida más fácil en el trayecto por el Cráter de Impacto, trata de dejar una planta venusina para que la imagen de la pantalla no descienda.*






En el turbo túnel en la escena 3, para brincar de una orilla a otra colócate en la parte inferior de las pequeñas "islas".

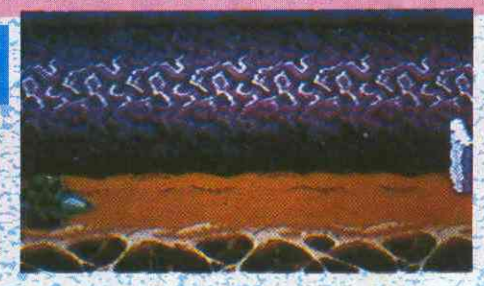




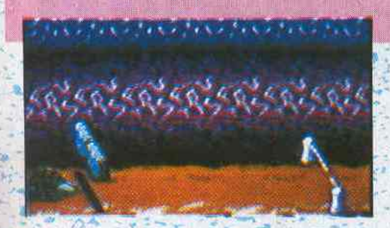
Los Invaders tomarán tus cuadros de energía, alcánzalos, golpéalos y toca los cuadros que parpadean para regresarlos a su sitio.

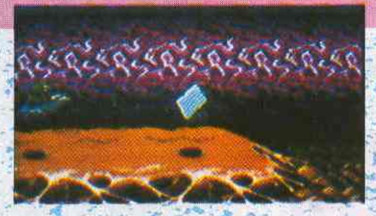
Al llegar a las motos supersónicas mueve tu control hacia atrás y así tendrás más oportunidad de ver los obstáculos que irán saliendo en tu camino.

*La habilidad y visión de la escena serán los factores que te permitirán avanzar.*



Más adelante no brinques los bloques azules dobles, pásalos por abajo, las rampas azules deberás brincar para alcanzarlas.





La escena en donde aparecen pequeñas "islas" es complicada. Para pasarlas da un salto largo con A y al tocar tierra haz un rápido movimiento hacia atrás e inmediatamente hacia adelante y presiona A.

Ahora te mostramos la secuencia a seguir de esta difícil escena para que estudies y planees tus movimientos.

**A=arriba** **V=abajo** **B=brinco**

**V A V A V A A V V B A V B B B V A V B B B V A V V A V A V**
**A B B V A B A V A V A B B B B V A B A V A B B V B B B B**
**B B B B B V A V A V A V A V A V A V A V A V A V A V B B**



Para pasar el nivel de las Cavernas Articas, cuando veas bloques de hielo que van hacia ti, brinca sobre ellos y tómalos con B para luego arrojarlos contra los muros de piedra que bloquean el camino.







A los muñecos de nieve atácalos con las mismas bolas de nieve que te arrojan, aunque también podrás derrotarlos con golpes.



Cuando llegues al lugar donde pequeñas bolas de nieve resbalan hacia ti y van creciendo, salta sin dejar de avanzar.





Para pasar esta escena observa la foto, recoge la nieve del muñeco que golpeaste y arrójasela al muro que está arriba y al frente de ti, asi podrás seguir avanzando.



Más adelante, al ir subiendo, encontrarás una plataforma, súbete y al descender brinca rápidamente a la derecha para terminar este nivel.






En la Ciudad del Surf aparecerán unos troncos sobre el río; para pasarlos en tu deslizador mueve el control así: ↓ ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑

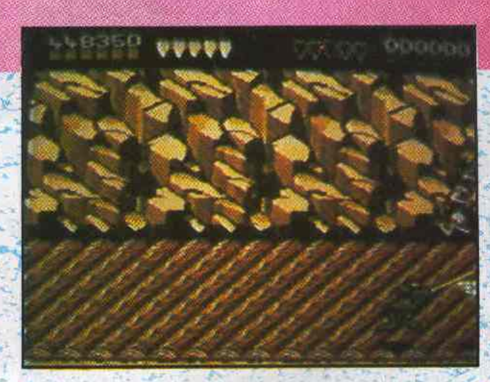


Adelante hay más troncos; ubícate arriba de la pantalla y al salir el primer tronco mueve tu control hacia adelante. Cuando rebases el cuarto tronco colócate al centro de la pantalla y al llegar a la cascada salta para obtener una vida extra.

Los remolinos pásalos así: ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑

Enseguida enfrentarás un Walker, acábalo y con el tubo que recogerás enfrenta al jefe de este nivel. La forma de derrotarlo es arrinconándolo sin dejar de golpearlo.





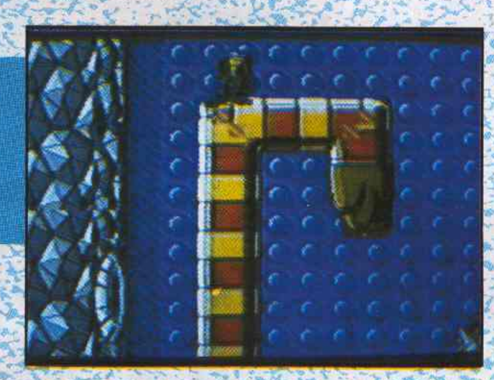
Prepárate porque volverás a tomar tu deslizador y te saldrán minas al azar, mucho cuidado.

Para saltar las rampas recuerda ubicarte al centro del río.

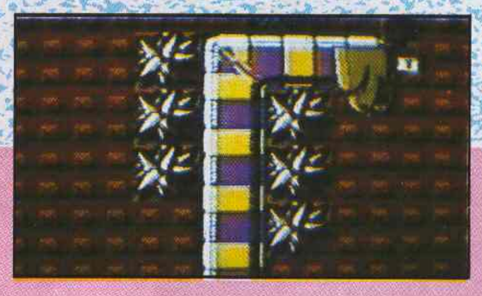


Cuatro etapas deberás pasar en la Guarida de Karnath. Tu habilidad será fundamental para subirte, saltar o bajarte de las serpientes metálicas que usarás como transporte para llegar al final de cada una.

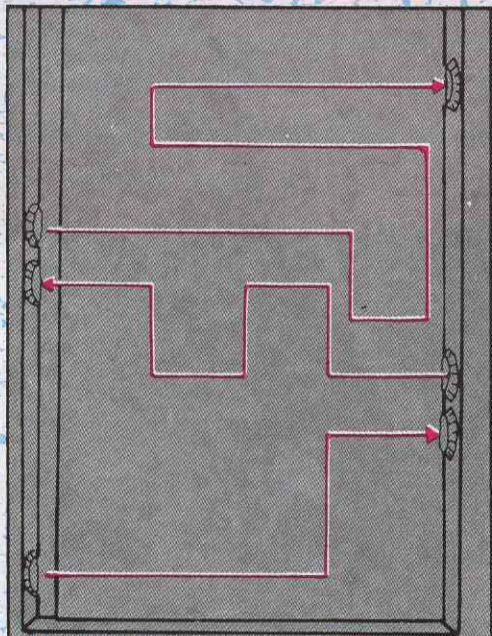
*Para tomar el warp en la guarida de Karnath, en el segundo cuarto, sube a la primera serpiente y corre encima de ella a la derecha, sin detenerte.*



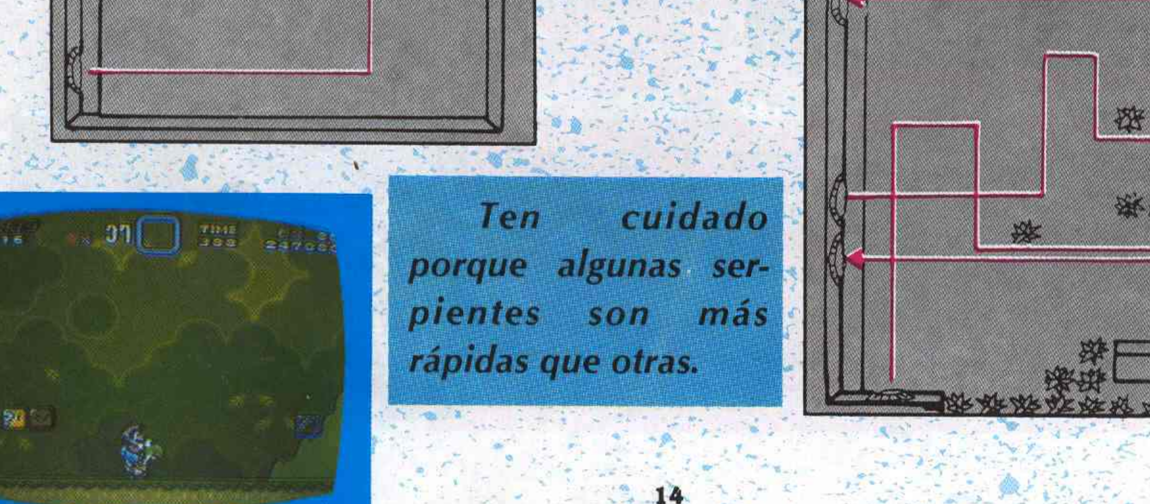




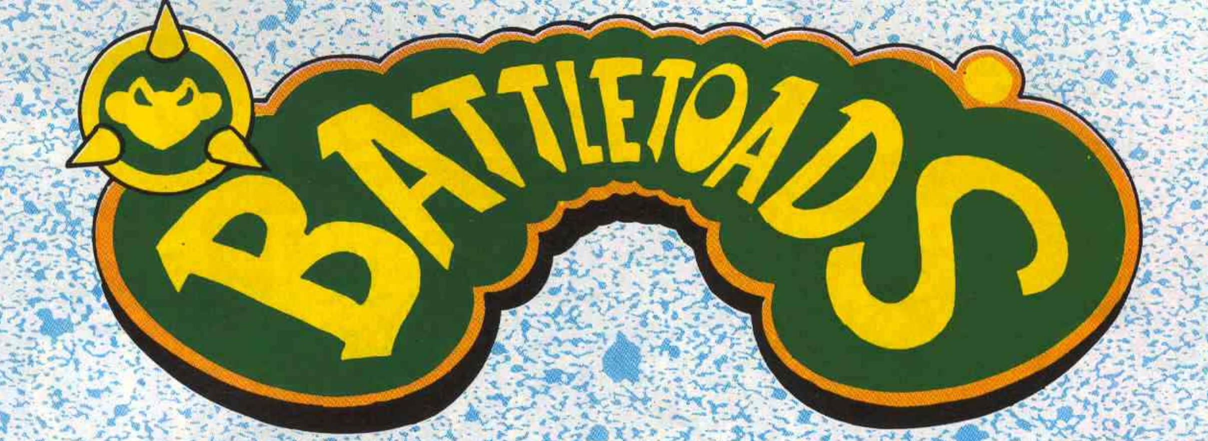
A continuación te damos las rutas de estas emocionantes etapas.

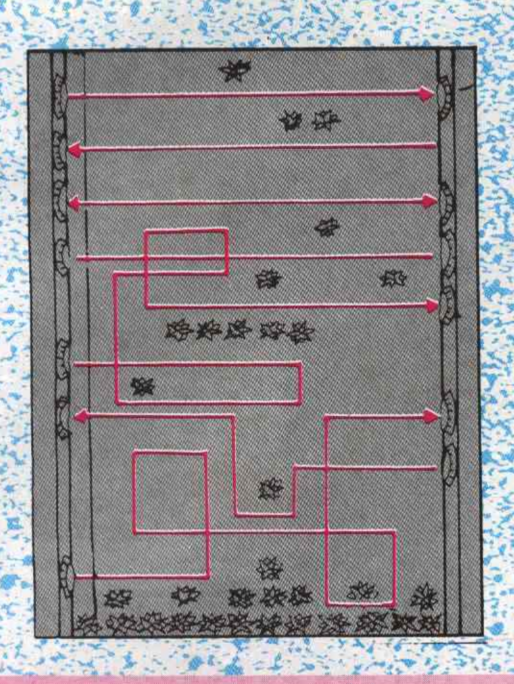


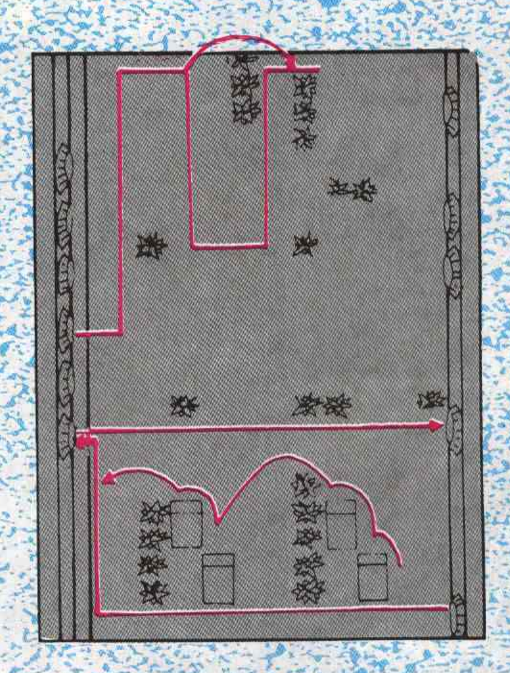
La última etapa de esta guarida es la más díficil de pasar, pero descubrimos que si esperas en esta serpiente hasta el último momento y saltas hacia el otro extremo, pasarás esta escena.



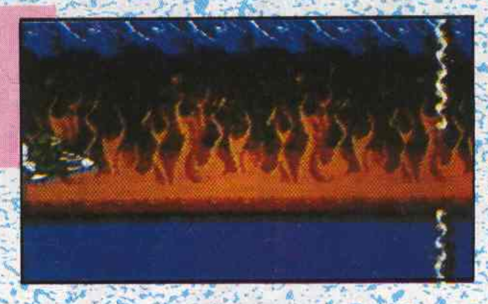
*Ten cuidado porque algunas serpientes son más rápidas que otras.*





El Infierno Volkmire realmente te hará sudar por la velocidad con que se desarrolla y la precisión de movimientos será determinante. Al igual que en las motos supersónicas te recomendamos hacer tu control hacia atrás.





*Para vencer a los Ratpods quédate quieto y golpeando hacia donde salen, para que solitos se golpeen sin necesidad de correr o moverte.*

Te damos la secuencia en la que están los obstáculos; con los rayos que se abren trata de ir hacía atrás y con los que se cierran adelántate. No te desesperes, lo único que necesitas es mucha práctica.

**arriba=A abajo=V enmedio=E abren=< cierran=>**
**A E E A V A V A E A V E < < < < > > > > E E E E A E V E**
**A < < < < > > > < > A V A V A V A E V A A E V E V E A V**

***Es importante que con las barras que se abren te hagas para atrás y con las que se cierran trates de adelantarte.***

# analizando a: THE LITTLE MERMAID

¿Te animarías a vivir una aventura debajo del mar? pues ahora Capcom nos ofrece la posibilidad de acompañar a Ariel, la Pequeña Sirenita, en este divertido juego basado en la película de Disney.



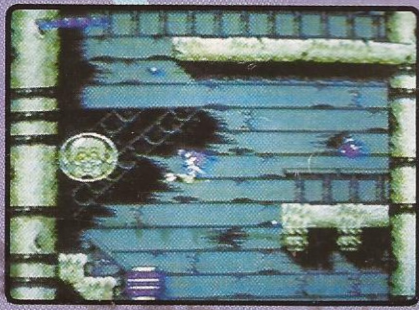
En esta aventura Ariel debe ayudar a sus amigos marinos que han sido embrujados por la malvada bruja Ursula, a la que debe vencer para lograr su sueño dorado: casarse con el príncipe Eric.

El juego se desarrolla en 5 escenas en las que deberás defenderte de los ataques de los peces, encerrándolos en burbujas.

Ahí los podrás agarrar y aventarlos en ciertas partes para obtener tesoros secretos.



Las escenas del juego son: Mar de Coral, Barco Fantasma, Mar Helado, Zona Volcánica y el Castillo de Ursula, donde por fin librarás la última y decisiva batalla.



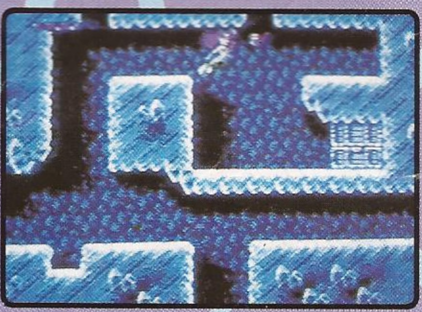
**Entre más poder tenga tu burbuja, atraparás peces más grandes.**

La Pequeña Sirenita tiene un grado de dificultad muy apto para niños y niñas. Los bonitos gráficos y su pegajosa música te animarán a tener una aventura "debajo del mar".



**Ayuda a Ariel a cruzar peligrosos mares volcánicos.**

A Ariel la podrás mover a todos lados con la flecha de dirección; con el botón A lanzarás burbujas, cuando atrapes a un enemigo lo arrojarás y además, con el mismo botón, podrás saltar fuera del agua.



**Objetos ocultos en las grietas aumentarán tu marcador.**

En ciertas partes, el botón B sirve para que nades un poco más rápido; por otro lado, si lanzas burbujas cerca de la arena desenterrarás objetos que te darán puntos o te ayudarán a seguir.



***En la primera escena, "Mar de Coral", podrás obtener una vida extra si bajas al hueco que te indicamos en la foto.***

*SPOT*

CAPCOM®
USA

Disney's
THE LITTLE MERMAID

Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

# Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.



*Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.*



*Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.*



*Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.*

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.

CAPCOM®
USA

Licenciatario de Nintendo® para jugarse en






# SUPER MA

Súper Mario World es el juego que incluye el nuevo sistema de 16 bits
La historia se inicia cuando Mario y Luigi, después de salvar el Reino Ho
están descansando la princesa Toadstool desaparece.
Después de varias horas de haber iniciado la búsqueda, nuestros famo
bosque. Súbitamente el huevo se rompe y de éste sale un pequeño y
y sus hijos secuestraron anteriormente a sus amigos y supone que ta
Entonces, Mario, Luigi y Yoshi se unen para llegar al castillo del rey K

Mario tiene nuevas habilidades como la de volar constantemente con su capa.

Al avanzar por el mapa pasarás por diversos caminos que te llevarán a Bowser, pero si lo deseas podrás repetir la escena que quieras.

El cartucho de Súper Mario World tiene batería para que puedas grabar tu juego en 3 archivos diferentes.

También puede correr pegado a las paredes.

Al ir volando podrá dejarse caer en picada para eliminar a sus enemigos más cercanos.

Al llegar a la parte del mapa qu
la foto, espera un momento y la
cambiará automáticamente.



# RIO WORLD

ts que se lanzó al mercado con el nombre de Súper Nintendo.
ongo, se toman unas merecidas vacaciones en Dinosaur Land y mientras

osos héroes llegan cerca de un gigantesco huevo localizado enmedio del
y tierno dinosaurio conocido como Yoshi, quien les platica cómo Bowser
vez hicieron lo mismo con la princesa.
Koopa, a través de 7 sorprendentes mundos.

Cuando Yoshi se coma a los pequeños Koopas obtendrá diferentes habilidades, aunque para entrar a casas fantasmas, fortalezas o castillos tendrás que hacerlo solo.

Para eliminar a sus enemigos o romper bloques, Mario puede girar en el piso o en el aire.

Los warp zone no podían faltar y estos se conectan en el camino estrella.

Yoshi podrá lanzar fuego, volar, caer con fuerza o simplemente lanzar la concha, dependiendo, del color del koopa que se coma.

Después de juntar 100 estrellas Mario entra a la escena de Bonus para poder hacer hasta 8 vidas.

Ahora Mario puede viajar encima de la nube.

...te indica
...a música

# analizando a:

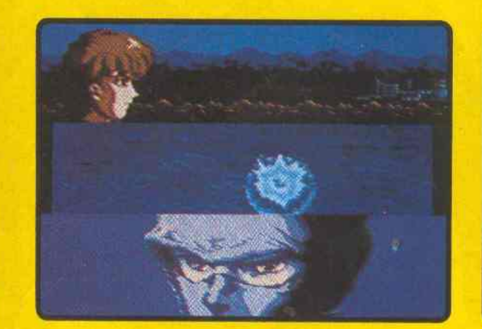
# NINJA 外伝 GAIDEN III

Cuando Irene Lew se encontraba investigando en un extraño laboratorio, fue sorprendida por ¡Ryu!, quién después de perseguirla la hace caer a un barranco.

Asi empieza uno de los juegos de mayor acción para Nintendo, Ninja Gaiden III.

Esta secuela del famoso juego de Tecmo nos ofrece un gran reto y geniales gráficos que pocas veces has visto en tu Nintendo.

A su regreso, el Ninja Maestro Ryu conserva todas sus habilidades y aplica otras como colgarse de tubos, ramas, nuevas magias y el poder de una súper espada.





Ryu debe investigar quién tomó su lugar y eliminó a su querida Irene.

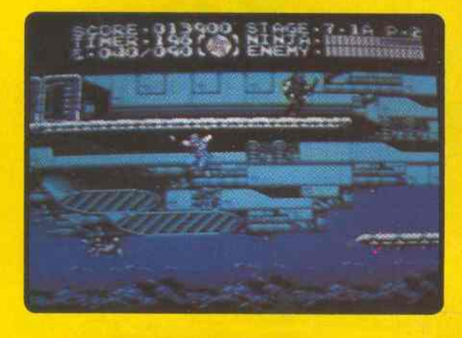


7 niveles de intensa acción; conforme vayas avanzando conocerás la historia, verás nuevos personajes y otros como Foster ¿Lo recuerdas? (aparece en Ninja Gaiden I) con el que Ryu tenía cuentas pendientes.

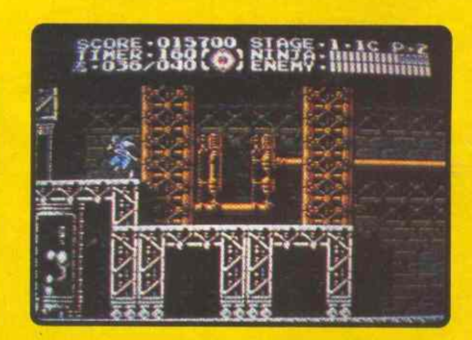


Te recomendamos este cassette ya que reúne lo mejor de los anteriores... y más.

Una de de las características de la serie de Ninja Gaiden son los llamados cinemas display, que son gráficos en movimiento que van ilustrando la historia entre escena y escena, haciéndolo más entretenido.



Esta escena muestra un gran avance en juegos para el NES, ya que el fondo se divide en secciones que se mueven a diferente velocidad, dando una sensación de profundidad.



*Antes de entrar por la puerta donde enfrentarás al primer Jefe, puedes regresarte para hacer puntos con los poderes que volverán a aparecer cuantas veces quieras, pero ten cuidado con el tiempo.*

*AXY*



# LOS GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH





## ☆Favoritos☆



### 1 Super Mario 3

Este cassette es el favorito en México y en todo el mundo, al jugarlo lo confirmarás.



### 2 BATTLETOADS

Increíble acción para uno o dos jugadores.
Muy divertido por la gran variedad de escenas y enemigos.

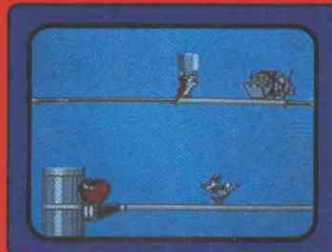


### 3 T.M.N.T. II

Directamente de "las maquinitas" a tu casa, uno de los juegos con más memoria para el NES. Para uno o dos jugadores.

4.-LITTLE MERMAID
5.-ADVENTURE ISLAND II
6.-SIMPSONS II
7.-TINY TOONES
8.-BATMAN II
9.-BASES LOADED III
10.-TECMO SUPER BOWL

## ❖ Clásicos ❖



### 1 RESCUE RANGERS

El comando de rescate más famoso entra en acción en tu Nintendo. Un divertido juego para 1 ó 2 jugadores.



### 2 Super Mario 2

Vive con Mario toda una aventura en el mundo de los sueños con nuevos enemigos y escenas fabulosas.




### 3 RAD RACER

Emoción en las pistas; si cruzas la línea de meta te sentirás como un piloto de Fórmula-1.

4.-PUNCH-OUT
5.-TETRIS
6.-DUCK TALES
7.-GOAL
8.-SUPER C
9.-BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOWOUT
10.-T.M.N.T.

# analizando a: WOLVERINE

El personaje de este juego es uno de los héroes más famosos de los Hombres-X.

Wolverine tiene la habilidad de golpear y patear para enfrentar a los innumerables enemigos que aparecen en las variadas escenas.




**Cuando Wolverine se convierte en Mutante es invencible.**

En la parte inferior de la pantalla se ven: Nivel de energía, Nivel de Berzerker (que al llenarlo Wolverine se convierte en un mutante por corto tiempo) Vidas, Marcador, Nivel de aire y Nivel de Havok (que es la ayuda que te da él).

Havok es otro de los Hombres-X que te ayudará a recuperar energía, pero antes tienes que llegar con Psy Locke, quien te dará un aparato para llamar a Havok.






**Havok ayuda a Wolverine.**

También se pueden sacar las garras para eliminar fácilmente a los enemigos, pero cada vez que las utilices perderás un poco de energía.




**Cuando entres a donde está Jubilee toma el continue que está detrás de ella.**

Al avanzar a través de 8 escenas encontrarás cuartos con hamburguesas, puntos, continues extras y a Psy Locke y Jubilee.



**Psy Locke y Jubilee aparecerán en el camino para ayudarte.**

Sólo venciendo a Magneto podrás llegar a la batalla final con Sabretooth.




**Para llegar con Magneto tendrás que eliminar un rayo que no te deja avanzar.**

*Para brincarte la quinta etapa salta en la cascada de la escena 4 como indica la foto.* AXY






Vuelve uno de los cavernícolas más audaces y valientes del mundo: Master Higgins.

Justo cuando este personaje planeaba tomar unas vacaciones para descansar de todas sus aventuras, la princesa Tina fue secuestrada por el Doctor Brujo para llevarla a una isla.



Al saber de estos sucesos, nuestro héroe se ve obligado a interrumpir sus vacaciones para ir en busca de la princesa.

Adventure Island II es un juego que conjunta lo mejor de la primera parte de la serie, con innovaciones como la participación de cuatro





amigos prehistóricos que te ayudarán a pasar ocho difíciles islas, en las cuales tendrás que eliminar a los enemigos que ahí habitan.



Aunque el camino es largo y peligroso, Master Higgins posee todo lo necesario para triunfar.



El modo de control de este personaje no es diferente al que ya conoces: con el botón B dispara sus armas y si lo dejas presionado avanzará más rápido; con el botón A brinca y si también lo dejas presionado, más alto brincará.

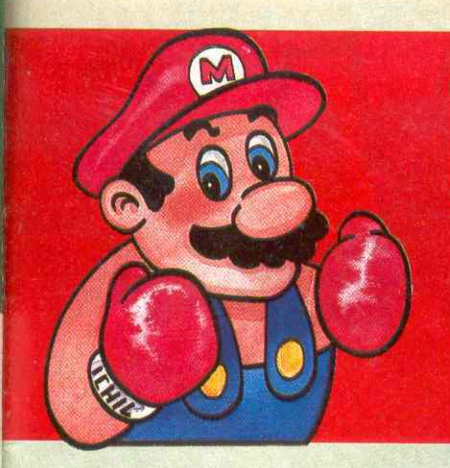


Es importante que mantengas su línea de energía recogiendo toda la fruta que encuentres en el camino. Te garantizamos entretenimiento absoluto, pues esta secuela es definitivamente más divertida que el original. Aventúrate a conocerlo.



*Observa muy bien, porque en donde desaparecen las hachas que Master Higgins arroja hay algo oculto. Para descubrirlo y obtenerlo brinca ese lugar.*

*SPOT*



# Los retos de Mario

## ¿Quién acepta el reto de nuestras siguientes preguntas?

### 004 CONTRA
### ¿Cómo logras que el personaje de Contra se haga invisible?





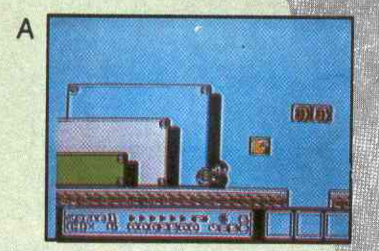

### 005 MARIO 3
### ¿Cómo puedes convertir, permanentemente, una moneda en bloque?

**A continuación te damos las respuestas a los retos de nuestro primer número y los nombres de los amiguitos que las contestaron.**

**Respuesta a la pregunta 002 T.M.N.T. I**
**(¿Cuál es el mayor número de boomerangs que se pueden obtener en T.M.N.T.?)**
256 boomerangs. Esto lo puedes lograr en el área 5. Al entrar a la casa que está en la esquina superior izquierda baja por las escaleras, elimina las rocas, desciende dos pantallas más y allí toma los 20 boomerangs que verás; regresa una escena arriba y vuelve a bajar a recoger boomerangs. Hazlo hasta que obtengas 99 .
Ahora repite la jugada con otra tortuga hasta lograr el mismo objetivo. Después lanza tres boomerangs con una de las tortugas y antes de que regresen cámbiate por la otra tortuga para que a ésta se le acumulen 198 boomerangs.

Al terminar, vuelve a tomar 99 boomerangs con la tortuga que se quedó sin nada y repite todo hasta llegar a 256, pero ¡cuidado! si llegas a 257 se borrarán todos tus boomerangs.
Los amiguitos que supieron la respuesta son: Diana Laura Castillo, Antonio Nieto y Christian Rivas Serrano.

**Respuesta a la pregunta 003 MARIO 3**
**(¿Cómo logras que el bloque de la foto cambie a color azul?)**
No golpees el bloque de la foto "C"; avanza, toma la tortuga como indica la foto "A", corre hacia la izquierda y suelta la tortuga después de saltar el hueco (observa foto "B"); sigue corriendo sin sacar a la tortuga de la pantalla y al tocar el bloque éste cambiará de color (foto "C").
Los amiguitos que supieron la respuesta son: Eduardo Rodríguez y Enrique Islas Orozco

A


B


C

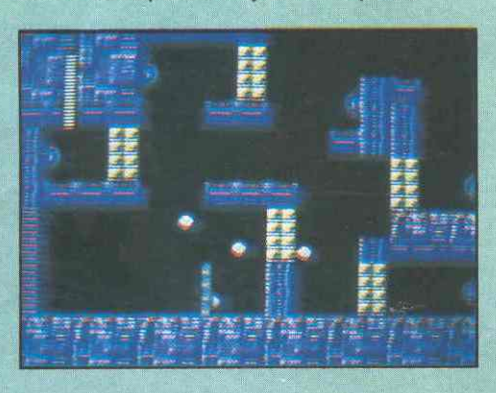


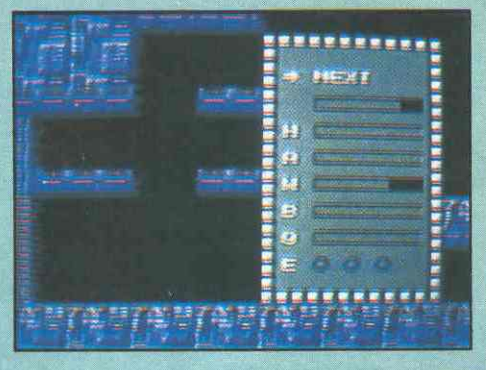


## MEGA MAN II

CUANDO LLEGO AL JEFE DE LA CUARTA ETAPA DEL CASTILLO DEL DR. WILY ME CUESTA MUCHO TRABAJO PASARLO.
¿HAY ALGUNA MANERA MAS FACIL DE PASAR?

Sí. Cuando los domos comiencen a brillar presiona Start rápidamente sin parar; con esto, las balas que te lanzarán no te harán daño. Repite la jugada cada vez que te vayan a disparar.






## WORLD CUP SOCCER

Aquí te damos los passwords para todo el torneo con Alemania:

| | |
|---|---|
| 2°Partido 10310 | 3°Partido 30710 |
| 4°Partido 01510 | 5°Partido 22010 |
| 6°Partido 72110 | 7°Partido 11510 |
| 8°Partido 42410 | 9°Partido 62610 |
| 10°Partido 60210 | |
| Semifinal 22310 | Final 12810 |



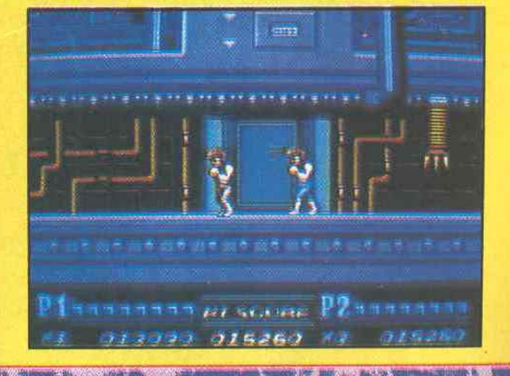
Si quieres cambiar de equipo cambia los dos últimos números:

| | |
|---|---|
| 00 U.S.A. | 01 HOLANDA |
| 02 JAPON | 03 FRANCIA |
| 04 CAMERUN | 05 RUSIA |
| 06 MEXICO | 07 INGLATERRA |
| 08 ESPAÑA | 09 BRASIL |
| 10 ALEMANIA | 11 ARGENTINA |
| 12 ITALIA | |

## DOUBLE DRAGON II

EN LAS ULTIMAS ESCENAS YA NO ME ALCANZA LA ENERGIA PARA VENCER AL JEFE. ¿HAY ALGUNA FORMA DE RECUPERAR ENERGIA?

La única manera de recuperarla es jugando dobles en el modo B. Elimina a tu compañero a golpes para quitarle una vida y luego que tu compañero haga lo mismo contigo, así ambos quedarán iguales pero con toda su energía. Sin embargo, ¡Cuidado! esto no funciona si alguno lanza al otro a un hoyo o precipicio.



# para que algo grande suceda




CON LA BONDAD DEL TRIGO, LA FUERZA DEL HIERRO, LA CHISPA DEL FOSFORO, LA FIRMEZA DEL CALCIO Y EL EMPUJE DE LAS VITAMINAS... UN CERELICUADO DE CERELAC, LE DA A SUS HIJOS GRAN PARTE DE LA NUTRICION QUE NECESITAN PARA SER GRANDES Y CUMPLIR SUS SUEÑOS.

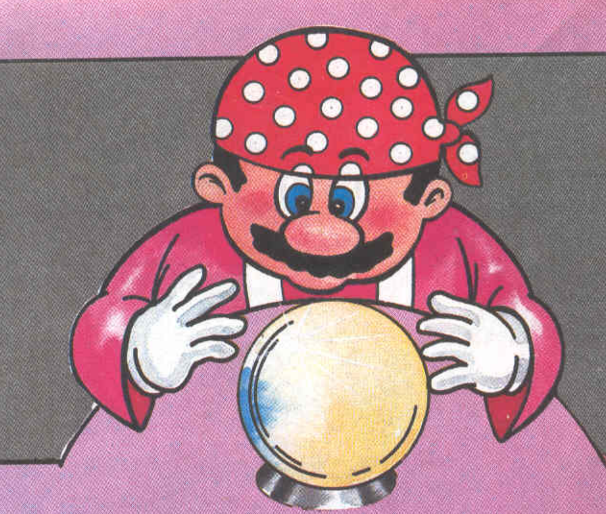
SOLO, O CON LA FRUTA QUE MAS PREFIERA, UN CERELICUADO TIENE PARA ELLOS, EL DELICIOSO SABOR DE LA ENERGIA Y PARA USTED, EL GRATO SABOR DE AYUDARLOS A CRECER BIEN CADA DIA.







REG. S.S.A. 37785 "A" AUTO. QN 88 A



# La bola de cristal

## BART VS THE WORLD



Una vez más vuelve a las andadas el travieso Bart y toda su familia. En este cassette que lanzará al mercado Acclaim, Bart gana un concurso de dibujo y el derecho a un viaje a través del mundo, pero no saben que esto es un plan del Sr. Burns para vengarse de la derrota política sufrida por culpa de los Simpsons. Por eso, a cualquier parte que vayan los Simpsons encontrarán problemas con todos los secuaces de Mr. Burns.

Este es un juego muy divertido para NES, ya que no sólo cuenta con las escenas de acción de la primera parte, sino también con escenas en las que podrás hacer más puntos para más vidas, como: "Memoria", "Descubre la cara de Krusty", "Trivia Simpsons" y otros.

The Simpsons II es uno de los favoritos en otros países y en México le auguramos un gran éxito.

Por otra parte, como sabemos que muchos amiguitos están súper interesados en saber con qué tipo de cassettes cuenta el Súper Nintendo, aquí platicaremos de algunos súper juegos para este increíble y nuevo sistema de 16 bits.



## F-ZERO

Bienvenidos a la Fórmula Zero.



En este juego podrás comprobar las fantásticas características del nuevo sistema de Súper Nintendo.

F-Zero cuenta con 15 pistas diferentes y para conocerlas deberás ir superando etapa por etapa, demostrando que eres el mejor piloto de alta velocidad.

Las pistas de competencia cuentan con muchos y variados obstáculos como minas, curvas peligrosas, puentes destruidos y locos contrincantes.

En este juego sentirás el vértigo de la velocidad cuando alcances los 550 kilómetros por hora.

Es importante mencionarte que en cada evento necesitarás llegar a la meta entre los 3 primeros lugares, pues de lo contrario quedarás eliminado.

Los carros de competencia más bien son como modernas naves que viajan a nivel del piso, y para competir dispones de 4 diferentes modelos a escoger.

F-Zero es un excelente y emocionante juego que seguramente querrás tener en tu colección.

## PILOTWINGS

¿Estás listo para entrar a la más prestigiada escuela de vuelo?. En este juego para Súper Nintendo tendrás que probar tus habilidades como piloto para conseguir tus licencias de vuelo. Deberás pasar diferentes tipos de pruebas como paracaidismo, hangglider, pilotear aviones biplanos y hasta conducir un moderno chaleco-cohete.



Cuatro instructores probarán tus conocimientos y si pasas todas las misiones serás escogido para volar un helicóptero en misión especial. Pilotwings es un juego con un realismo tan espectacular que no deberás dejar de jugar.

## SUPER OFF ROAD
## SUPER NES

Prepárate a participar en la competencia más espectacular de Off Road.



En este juego deberás competir contra otras tres camionetas y el primero que dé cinco vueltas al circuito ganará dinero para comprar elementos como nitro, velocidad, aceleración, amortiguadores y llantas.

Este cartucho combina sus gráficos con una formidable música que sólo podrás escuchar en el novedoso sistema Súper Nintendo.

Lo que lo hace más interesante es la variedad y calidad de sus pistas.

Tradewest es la empresa que lo lanza al mercado, para uno o dos jugadores.

# el control de los PROFESIONALES

*Por AXY y SPOT*

¡Qué tal amigos!
Hoy platicaremos de un par de controles diseñados para que disfrutes más de tu Nintendo y que te facilitarán muchos juegos. Estamos hablando del Nes Advantage y el Nes Max.
Primero veremos el Nes Max, el cual es como el control "Pad" normal (el original de tu Nintendo), sólo que en lugar de una cruz direccional tiene un disco que podrás girar hacia donde



tú quieras, en lugar de presionarlo.
Una de las grandes ventajas que tiene este control es que además de los botones Select, Start, A y B, cuenta con 2 botones adicionales que le proporcionan velocidad Turbo a los mencionados A y B.
Por cierto, muchos amiguitos creen que el Turbo sirve para hacer avanzar más rápido a los personajes de cada juego, pero no es así, lo que sucede es que te permite disparar más rápido, pues con sólo oprimir el botón "Turbo" tu personaje disparará rápida y automáticamente.
Es muy útil para cassettes como Contra, Batman, Super C, Fester´s Quest, Tortugas, Robocop, etc., en donde necesitas apretar constantemente el botón, además de que requiere poco tiempo para acostumbrarse a su manejo y dominarlo.



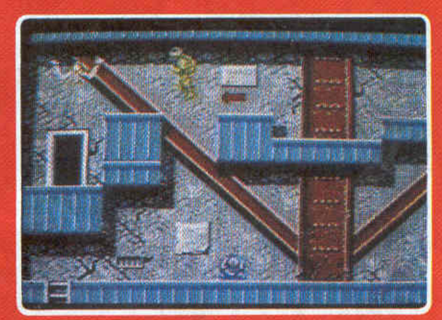




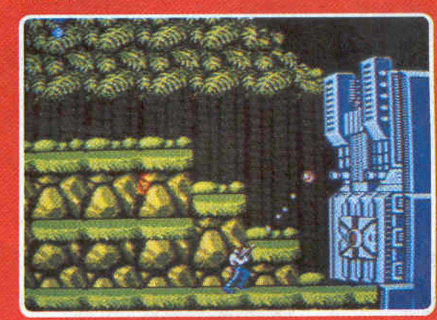
En cuanto al control Nes Advantage, éste dispone de una palanca tipo Arcade, de botones A y B más grandes y de un activador de Turbo individual que puede moderar la velocidad, ya que algunos juegos requieren de disparos más lentos que otros.



También tiene un botón que dice "Slow", cuyo uso permite ver las imágenes en cámara lenta y ésto ayuda a pensar mejor nuestros movimientos en algunas escenas difíciles o peligrosas.



Otra diferencia y ventaja de que dispone es que cuenta con un switch para poder usar el Turbo hasta dos jugadores en juegos que se alternen como Mario Bros, Kung Fu, Werewolf y otros más.
Este par de controles son usados por los profesionales y tú puedes llegar a serlo. Te los recomendamos.



Recuerda que la calidad de accesorios originales de Nintendo es muy importante para disfrutar al máximo cada uno de tus videojuegos.
Todos los días puedes comprobar su resistencia y durabilidad.

No lo olvides.

GAME BOY

# CURSO Nintensivo




Este juego tiene la opción de seleccionar 3 tipos de dificultad y para empezar te recomendamos "Easy"(fácil).

Al iniciar podrás escoger entre cinco escenas: elige African Mines, en donde uno de los sobrinos de Rico Mac Pato te indica dirigirte a Transylvania. En este lugar golpea con el pogo a sarcófagos, cofres, armaduras o simplemente sáltalos y algunos lugares te darán tesoros.

Después sigue la ruta A que te marcamos en el mapa y cuando llegues a la vida ten cuidado de no romper dos bloques que están un poco antes, para que después te regreses al principio por el mismo camino y te metas por el espejo para aparecer en un cuarto con un cofre que no deberás tocar. Ahora métete al otro espejo y allí podrás seleccionar cualquier escena.

Escoge nuevamente Transylvania y repite la jugada hasta que acumules 9 minas. Ahora sí, toma la llave que está en el cofre y continúa por la ruta B ó E.

Cuando llegues con Mágica, ella comenzará a volar alto, pásate por debajo y cuando baje, salta y le caes con el pogo. Después de rebotar te pasas por detrás; si ella vuela bajo, rebota en el piso con el pogo y luego de saltar sobre ella pásate por detrás. Repite las jugadas cuantas veces sea necesario.

*Cuídate de los rayos de Mágica*

*Llave*

*Contenedor de energía.*

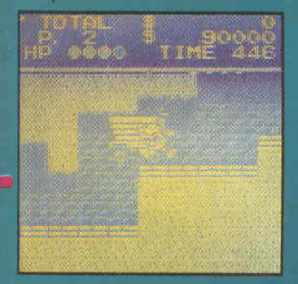



Más adelante deberás escoger The Himalayas. Aquí sigue la ruta B y al llegar con Bubba rebota con el pogo sobre el enemigo y luego sobre Bubba, quien abrirá un hueco en la pared y de ahí tomarás un contenedor de energía. Al llegar con el Jefe espera a que éste salte enmedio de la pantalla, entonces salta rápidamente sobre él con el pogo y al rebotar pasa por detrás.

A las bolas de nieve que caen, esquívalas y después de que el Jefe salte enmedio repite la jugada.

Ahora dirígete a The Amazons y golpea con el pogo los troncos para obtener premios. En esta escena hay varios cuartos escondidos; sigue la ruta C.

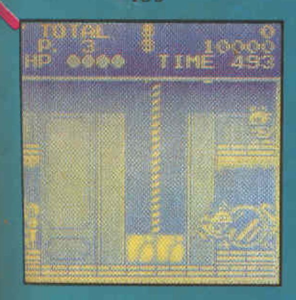
*Para bajarte no te agaches y luego salta con calma el hoyo*







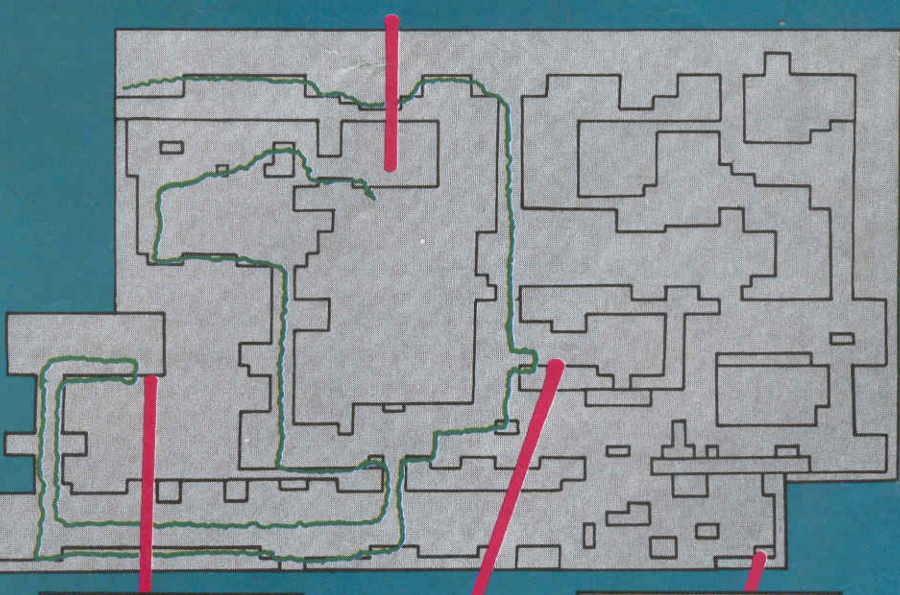
*Launch Pad te sacará de la etapa para acumular puntos*







*Esquiva las bolas de nieve para vencer al Jefe*



*Vida extra.*




*Contenedor de energía*




*Vida extra*

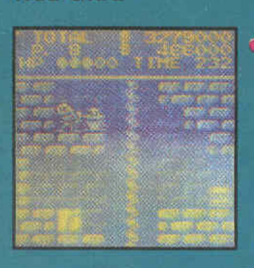
GAME BOY

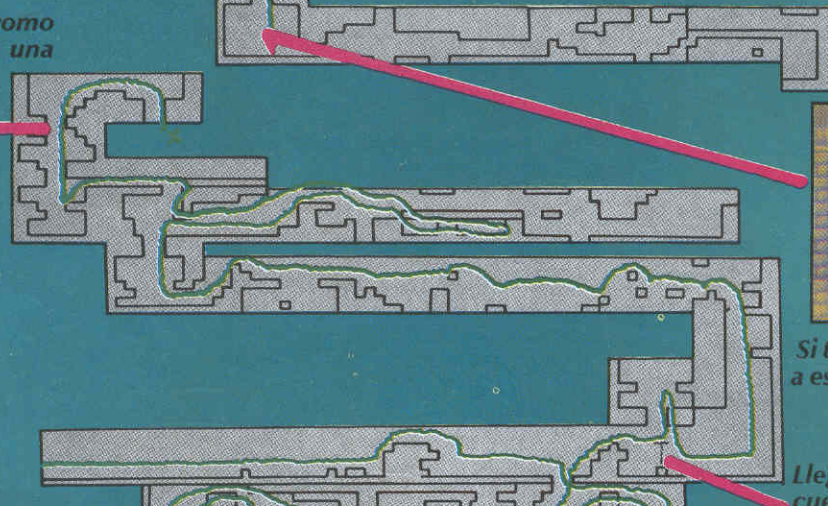
CURSO

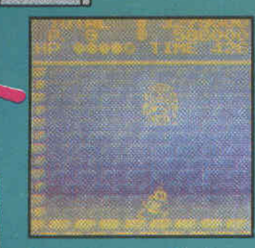
# Nintensivo

Ahora dirígete a The Amazons y golpea con el pogo los troncos para obtener premios. En esta escena hay varios cuartos escondidos; sigue la ruta C.
Cuando estés frente al Jefe, aléjate un poco, espera a que salte y poco antes de que toque el piso brinca sobre él con el pogo y te vuelves a alejar. Repite la acción.

*Con sólo colocarte como en la foto obtendrás una vida extra*



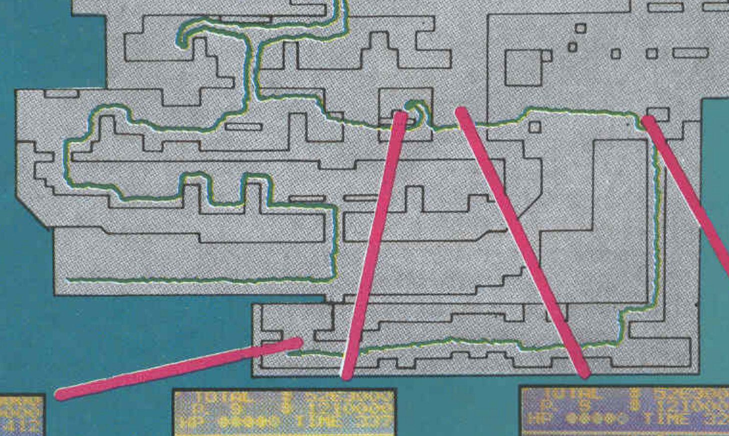




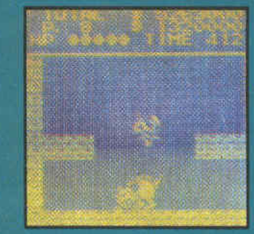
*Si tardas en eliminar a este Jefe, te acorralará*

*Llegarás más fácil a la cuerda si rebotas con el pogo en la roca*

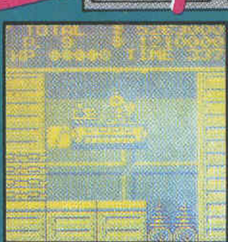
Enseguida selecciona The Moon. En esta fase tendrás que ir por un control remoto para que Gizmo-Duck te ayude a llegar al Jefe.
Al ver al siguiente Jefe súbete inmediatamente al bloque de la derecha. Ahora, cuando la rata esté enmedio, salta sobre ella con el pogo y al rebotar trata de caer en el bloque de la izquierda. Repite la jugada.



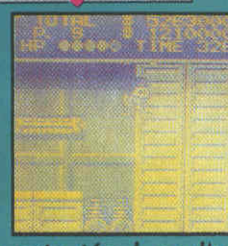




*Ejecuta movimientos rápidos pero sin desesperarte*



*Control remoto*



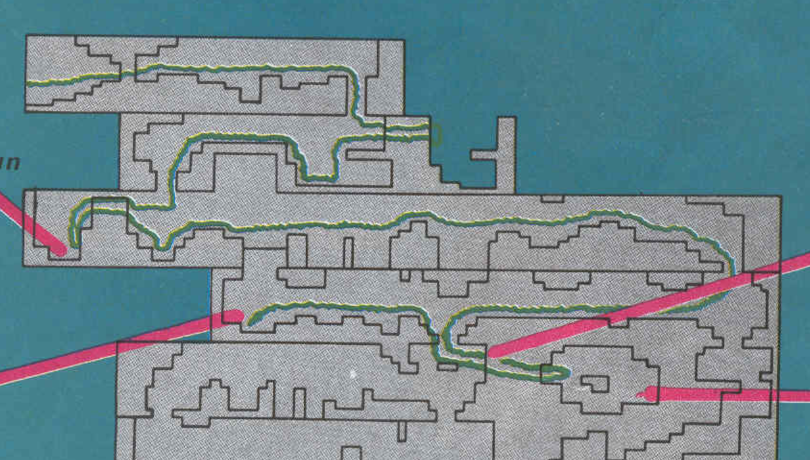
*Por este túnel oculto te ahorrarás tiempo*




En African Mines golpea los contenedores de mineral y algunos te darán premios o aparecerán plantas. Al aparecer el Jefe colócate en el escalón de enmedio y en el momento en que el Jefe esté a la mitad de la pantalla le caes con el pogo, pero al rebotar trata de caer en el mismo lugar. Al alejarse el Jefe ubícate de nuevo en el escalón de enmedio y repite la jugada.



*Aquí encontrarás un enorme tesoro*

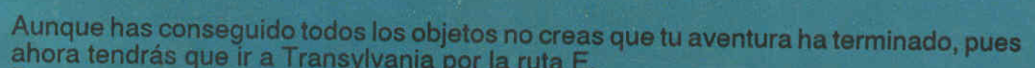


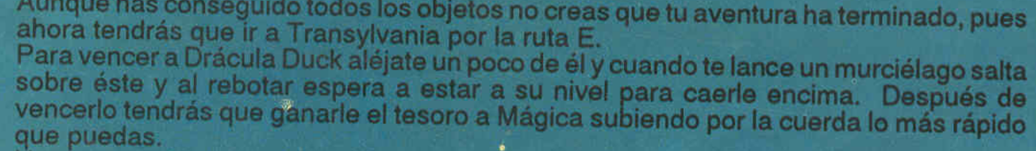
*Mr. Beakly te ayudará aquí a recuperar tu energía. Al pasar por el túnel oculto obtendrás una vida extra*

*Vida extra*



*Ten cuidado cuando el Jefe gire*





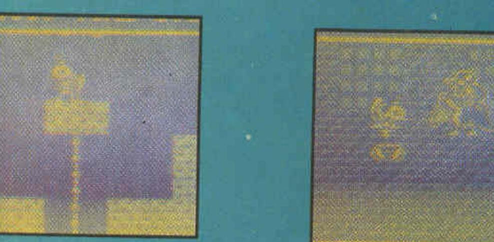
Aunque has conseguido todos los objetos no creas que tu aventura ha terminado, pues ahora tendrás que ir a Transylvania por la ruta E.

Para vencer a Drácula Duck aléjate un poco de él y cuando te lance un murciélago salta sobre éste y al rebotar espera a estar a su nivel para caerle encima. Después de vencerlo tendrás que ganarle el tesoro a Mágica subiendo por la cuerda lo más rápido que puedas.

Una vez que hayas terminado podrás investigar todos los lugares que te faltaron y con un poco de práctica podrás hacerlo. Ya comprobarás que las otras escenas también tienen padrísimas aventuras.



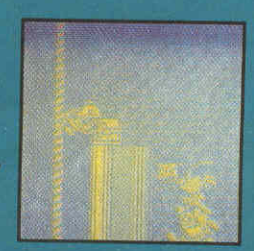
*Aquí encontrarás otro enorme tesoro*



*Gizmo Duck aparece para abrir camino*



*Si Drácula Duck aparece arriba de ti, quítate inmediatamente sin saltar.*



*Sube rápidamente por la cuerda y salta por el tesoro con mucho cuidado.*

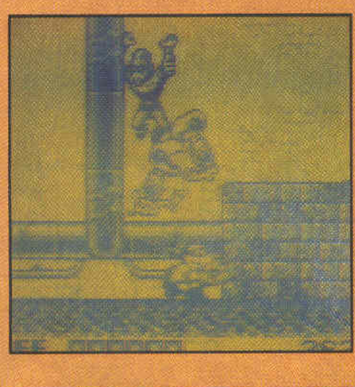


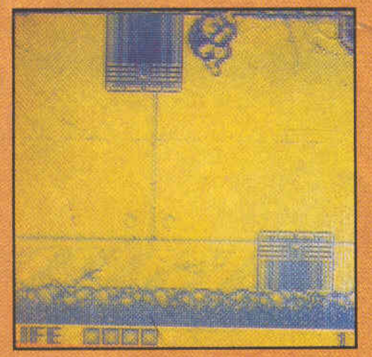



## T.M.N.T. Fall of the foot clan

VI EL BONUS STAGE QUE PUBLICARON EN SU PRIMER NUMERO. ¿HAY OTROS?

Claro, otros dos. Uno lo consigues en la primera escena cuando entras a las alcantarillas. Baja hasta el agua, donde indica la foto, y camina hasta la pared por el hueco que se forma entre el tubo y el agua; el otro está al brincar cerca del segundo pilar de los que suben y bajan en la segunda escena.

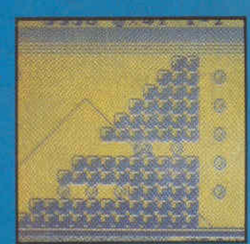




## SUPERMARIOLAND

EN ALGUNOS LUGARES SOLO PUEDE PASAR MARIO PEQUEÑO, ¿ACASO HAY ALGUNA MANERA DE QUE COMO SUPER MARIO LO PUEDA HACER?

También esto se puede hacer. Colócate a la entrada del pasillo y haz rápidos movimientos ( →, ↓ ). Una vez que entraste presiona ( ↘ ) y brinca repetidamente para que avances más rápido.



## OPERACION C

EN ESTE JUEGO ES MUY DIFICIL PASAR LA TERCERA ESCENA, ¿PUEDES DE ALGUN MODO ESCOGER LA ESCENA?

Sí. En la imagen de presentación presiona la siguiente secuencia ( ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B,A,B,A y Start, así podrás elegir hasta la cuarta escena.

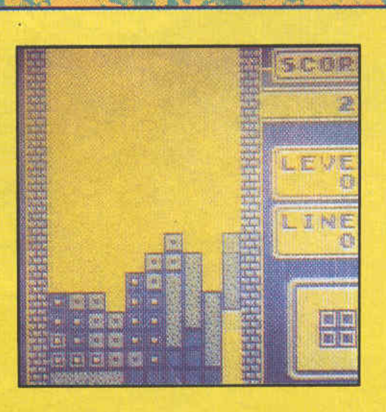


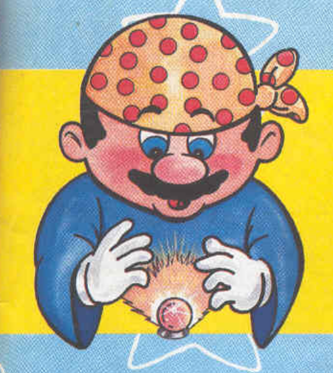



## TETRIS

YA DOMINO LOS 9 PRIMEROS NIVELES DE TETRIS FACILMENTE, ¿HAY ALGUNA FORMA PARA EMPEZAR EN NIVELES MAYORES AL 9?

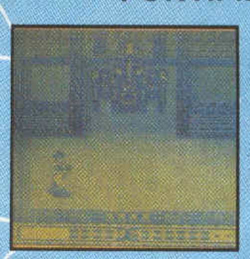
Sí. Si quieres empezar del nivel 10 al 19 solamente presiona ↓ en tu control cuando esté la presentación, manténlo así y presiona Start; ahora escoge el modo y el nivel junto al número del nivel y verás un corazón; esto indica que funcionó el truco.

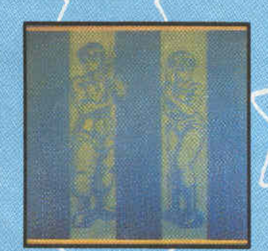




# La bolita de cristal

## FORTIFIED ZONE





Muy pronto la empresa Jaleco lanzará un cassette de acción y aventuras llamado Fortified Zone.

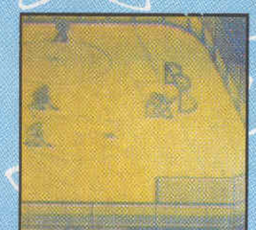
En este juego, que puede servir para uno o dos jugadores a través del Video Link, deberás infiltrarte en una base enemiga de la que se tienen informes acerca de su peligrosidad, ya que posee un gran poder militar que puede ser usado en contra de tu país.

Tú eres la única esperanza para destruir sus armas secretas y convertirte en el héroe.

Definitivamente este excelente juego de acción está hecho para ti.

## BLADES OF STEEL



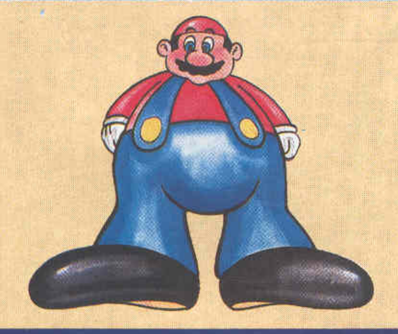


El gran juego de Hockey sobre hielo para el NES, ahora en una padrísima versión para tu Game Boy.

Poderosos tiros, rápidos pases y enemigos difíciles harán muy interesante este frío deporte.

También tendrás la oportunidad de escoger el juego de exhibición que desees y el campeonato que te guste con diferentes niveles de dificultad, además de que podrás competir contra otro amigo.

Este es un cartucho que por ningún motivo deberás perderte.



# Los GRANDES de GAME BOY




**1 .-SUPER MARIOLAND**

Una aventura más de nuestro héroe en el reino de Sarasa. Divertido y súper emocionante.




**2.-CASTLEVANIA**

Interesantes aventuras vivirás en el Castillo del Conde Drácula. Sólo tienes un látigo y tu valor para destruir a los monstruos.




**3.- T.M.N.T.**

**Fall of The Foot Clan**

Deberás rescatar a Abril de las garras de Schredder. Con gráficos muy buenos y padrísimos.

**4.-DUCK TALES**

**5.-SUPER R.C. PRO-A.M.**

**6.-BUGS BUUNY The Crazy Castle II**

**7.-OPERACION C**

**8.-BLADES of STEEL**

**9.-SPIDERMAN**

**10.-F-1 RACE**

# RESET

No te pierdas nuestro próximo número, ya que presentaremos un Curso Nintensivo para el Súper Nintendo con el juego Súper Mario World; para el NES tendremos The Dream Master y para tu Game Boy, Operación C.
Analizaremos juegos como Tale Spin, Simpsons II y el fantástico Pilotwings, además de que daremos respuesta a tus dudas sobre otros juegos.
Escríbenos y envía tus comentarios, sugerencias, tips o preguntas a: Pestalozzi 838 colonia Del Valle C.P. 03100, México, D.F.



# THE SIMPSONS™

# BART VS. THE SPACE MUTANTS

AL FIN PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®

¡Hola, amigos humanos!
Aquí Bartholomew J. Simpson
con un gran secreto:
***¡Los mutantes espaciales están invadiendo Springfield!***

Tu servidor es el único que puede verlos, así es que de mí depende detenerlos. Tengo que pintar con spray las cosas, ponerme abusado en mi patineta y portarme insoportable. Qué bueno que tengo a los demás Simpsons para ayudarme. Así es que si tú eres una persona decente, un buen terrícola, ¡salva la Tierra! *¡Compra este juego!*









# DUPLICA LOS PERSONAJES, TRIPLICA LA ACCION!




USA: Todo va bien en el dojo Double Dragon hasta que Marion es raptada.




JAPON: Algo misterioso está pasando en la tierra del sol naciente.

NUEVOS PERSONAJES: Una vez vencidos tus peores enemigos se unen a tu reto.




CHINA: Vive el suspenso por todo el mundo en búsqueda de Marion y las piedras sagradas.




ITALIA: Sólo podrás conquistar a los gladiadores con tus nuevos movimientos de artes marciales.

EGIPTO: Finalmente te enfrentarás a la maldición de los faraones.

THE SACRED STONES

DOUBLE DRAGON III

2-JUGADORES EN ACCION SIMULTANEA

¡EL HIT DE ARCADIA CONTINUA!

THE GREATEST MARTIAL ARTS ADVENTURE SERIES EVER!

Acclaim entertainment inc
Masters of the Game

Licensed by Nintendo for play on the Nintendo Entertainment System

Official Nintendo Seal of Quality